

Piotr Kołodziejczyk  
Instytut Archeologii, Uniwersytet Jagielloński

# Archeolog w labiryncie popkultury

---

## STRESZCZENIE

Archeologia to jedna z tych nauk, które odcisnęły swoje piętno na współczesnym, popkulturowym obrazie humanistyki w sposób niepodważalny i znaczący. Wizerunek archeologów kreowany przez popkulturę jest jednak w znacznej mierze odległy od naukowej rzeczywistości i przysparza samym naukowcom tyleż korzyści co problemów. Popkulturowy wizerunek tej nauki jest efektem działania wielu czynników. Należą do nich wielkie produkcje filmowe, tradycja literacka, media poszukujące ciekawej i sensacyjnej rozrywki i aktywność samych archeologów, przekazujących z różnym skutkiem do otoczenia informacje o swoich działaniach. To wszystko sprawia, że archeologia owiana jest często zdaniem wielu ludzi swoistym nimbem tajemnicy zaś w społecznej świadomości wiąże się z podróżami i odkrywaniem zapomnianych, niebezpiecznych grobowców i świątyń, a także z poszukiwaniem skarbów, służących zdaniem wielu, dobrobytowi ich odkrywców. Czy warto podsycać ten obraz czy raczej należy z nim walczyć?

SŁOWA KLUCZOWE:      archeologia, popkultura, nauka  
popularna, media, humanistyka

## SUMMARY

Piotr Kołodziejczyk, *Archaeologist and the maze of pop-culture*

Archaeology seems to be one of those science activities that left their mark on contemporary pop-cultural image of the humanities in

a compelling and significant way. However, this image of archaeologists created by pop-culture is largely distant from scientific reality and mainly causes as much benefits as problems. Pop-cultural image of this science became the result of many different factors. These group include spectacular movie productions, literary tradition, the media looking constantly for interesting and sensational entertainment and activity of archaeologists, who are trying to disseminate information about their work. This are the causes which makes archeology very often described as a mysterious science, which in the public consciousness involves traveling and discovering forgotten, hazardous tombs or temples, as well as hunting treasures, bringing according to many, the welfare of their discoverers. Is it worth to foster this image or, rather, should it be fought?

KEYWORDS:    archaeology, pop-culture, popular science,  
public engagement, media, humanities

Nie ma chyba drugiej nauki humanistycznej, która tak mocno jak archeologia odcisnęła by swoje piętno na współczesnym, popkulturowym obrazie humanistyki. Tajemniczy, nieco awanturniczy wizerunek archeologów kształtowany przez ostatnie 200 lat, w dużej mierze przez ludzi z archeologią nie mających wiele wspólnego, zbliżył tę naukę w oczach wielu osób do formy *science-fiction*, rozmywając jej właściwy obraz. Duch bohatera amerykańskich filmów o przygodach Indiany Jonesa jest często dla archeologów zmorem większą niż wszystkie mityczne klątwy czy krwiożercze mumie i wcale nie przychodzi łatwo z nim walczyć. Niemal każde spotkanie w archeologicznym gronie niechybnie prowadzi do utyskiwania na tandetny, skrzywiony i wprowadzający w błąd przekaz hollywoodzkich lub europejskich produkcji filmowych. Fachowcom bowiem wydaje się zazwyczaj, że tylko oni mają prawo formułować ten przekaz i kierować wszystkimi jego odmianami – także tymi, które mają służyć głównie rozrywce czy zabawie. Trzeba jednak zdać sobie sprawę z tego, że „(pop) kulturowy odcisk archeologii” jest tak samo sędziwy jak sama nauka, zaczął bowiem powstawać w tym samym momencie gdy ta, szacowna dziś dyscyplina akademicka, zaczęła być traktowana poważnie i nabierać cech profesjonalnych badań naukowych. Archeologiczne *science-fiction* czy też raczej *speculative-fiction* nie powinno być z zasady traktowane jako tzw. „samo zło”. Z pewnością tak by nie było gdyby naukowcy większą wagę przykładali do tworzenia publikacji popularnonaukowych a także beletrystyki opartej na rzetelnym, prawdziwym – co wcale nie znaczy,

że nudnym – obrazie archeologii, jakże przecież różnym od przygód Indiany Jonesa. Warto jednak pamiętać, że popularyzacja nauki to obowiązek wszystkich naukowców. To nie fanaberia ani odskocznia od szarości naukowej rutyny lecz prawny i moralny obowiązek każdego badacza, zwłaszcza tego, którego działalność finansowana jest ze środków publicznych. Naukowiec jest przecież zobowiązany do podejmowania działań, które posłużą wyjaśnieniu wyników jego badań oraz udostępnią je szerokiej publiczności. Ten, niedoceniany często, rodzaj aktywności podejmowanej przez wielu badaczy, realizuje się nadal w naszych warunkach najczęściej poza oficjalnym systemem szkolnictwa, stanowi jego nieśmiało uzupełnienie i wzbogacenie. A przecież dzielenie się wynikami badań ze społeczeństwem jest jedną z głównych ról nauki i jej luminarzy, będących sługami nie tylko naukowej prawdy, ale także całej ludzkości, w imieniu której odkrywają prawa rządzące naszą historią, teraźniejszością i wpływają na przyszłość. W Polsce świadomość tej misji dopiero zdobywa swoje miejsce w umysłach badaczy, nadal pozostając jednak niemal niedostrzegalnym lub pustym hasłem w uczelnianych czy ministerialnych działaniach, ankietach i finansach. By pokazać jak daleka droga jeszcze przed nami warto zwrócić choćby uwagę na fakt istnienia w krajach Europy Zachodniej (np. Wielka Brytania, Włochy) odrębnych kierunków studiów poświęconych popularyzacji nauki, w ramach których zajęcia prowadzą profesorowie specjalizujący się z tej ważnej dziedziny<sup>1</sup>.

Archeologia jako „romantyczna i pełna tajemnic” nauka stanowi od dawna niezwykle wdzięczny temat i przedmiot wszelkich popkulturowych eksperymentów. Od czasów wielkich XIX wiecznych odkryć dokonywanych w Egipcie, w Azji Mniejszej czy w Grecji, informacje o znaleziskach i tajemniczych śladach przeszłości znajdują swoje odbicie w prasie zaś wraz z rozwojem i upowszechnieniem radia i telewizji od początku XX wieku, opanowują media bez reszty, stając się dziś także bardzo popularnym elementem kultury najmłodszego medium – Internetu. Na popkulturowy wizerunek archeologii składa się zatem wiele czynników. Trzy najważniejsze i najbardziej wpływowe z nich to auto-promocyjna działalność samych archeologów, wielkie produkcje filmowe oraz dokumentalne kanały telewizyjne.

Reklama i marketing to dziś mechanizmy wszechobecne, także w sferze nauki. Promowanie własnych osiągnięć, tzw. „wyrabianie sobie nazwiska” poprzez zarzucanie mediów, zwłaszcza elektronicznych, informacjami o sukcesach i często niezbyt wartościowym „szumem” zaczyna być niemal koniecznością. Widać to szczególnie wyraźnie w naszym kraju, gdzie naukowcy zauważyli, że jedną z wielu patologii polskiej nauki jest

---

1 Patrz np. Uniwersytet w Birmingham, <<http://www.birmingham.ac.uk>>.

znaczący wpływ owych „sensacji” i rozpoznawalności medialnej na przyznawanie grantów i różnego rodzaju wyróżnień. Trzeba jednak pamiętać, że tego typu praktyki nie mają najczęściej nic wspólnego z popularyzacją nauki i nie budują w sposób przemyślany i planowy wizerunku żadnej jej dyscypliny. Kreują jedynie sztuczną bańkę, po przekłuciu której nie znajdziemy często wartościowych treści naukowych czy wyników o światowej wartości. Balansowanie na medialnej linii to sztuka niełatwa. Nie można mediów lekceważyć – to wszak one budują w znacznej mierze nasz archeologii i archeologów<sup>2</sup>. Poszukiwanie tematów i ciekawostek będących odskocznią od polityki, wojen i innych codziennych, smutnych wiadomości daje ogromne możliwości wypełnienia powstającej niszy np. archeologią. Ważne jednak jest żeby była to nauka na wysokim poziomie, nie w sensie specjalistycznej wiedzy czy słownictwa, ale przede wszystkim rzetelności i atrakcyjności przekazywanych informacji. Oczywiście treść ta musi być także przekazana w sposób zrozumiały dla ludzi nie będących specjalistami i ciekawy, fascynujący, przyciągający widzów czy czytelników. Nie można zapominać, że społeczny wizerunek archeologii, jej popkulturowy wymiar jest dziełem wspólnym – badaczy, twórców (filmowców, pisarzy, scenarzystów itd.) i mediów.

Jeśli zdamy sobie sprawę, że najbardziej poczytne dzienniki i tygodniki kupowane są codziennie przez miliony osób, zrozumiemy jak znaczący jest ich wpływ i jak ważne jest aby ukazujące się tam informacje były nie tylko ciekawie napisane, ale przede wszystkim prawdziwe, profesjonalnie przygotowane i przynosiły jak najwięcej korzyści zarówno społeczeństwu jak i naukowcom. Informacje ze świata archeologii to dla czytelników oprócz rozrywki informacja o tym, że Polacy nie tylko prowadzą badania, ale są w stanie z powodzeniem konkurować z naukowcami z innych krajów. To jednak przede wszystkim informacja o niełatwych losach ludzkości, godna zainteresowania i przemyślenia. Zrozumienie procesów jakie miały miejsce w przeszłości, spojrzenie wstecz na drogę, którą przebył człowiek powinno być przecież elementem edukacji już w jej początkowych etapach. Media docierające do ogromnej rzeszy czytelników o różnych zainteresowaniach i wykształceniu powinny być zatem jednym z najważniejszych mostów pomiędzy archeologami i społeczeństwem. Łatwo wyobrazić sobie także jakie szkody poczynić może niewłaściwe wpływanie na opinię publiczną. Brak udziału badaczy w rozmowach z tzw. zwykłymi ludźmi, brak literatury popularnonaukowej pisanej przez fachowców czy wreszcie kompletny brak zainteresowania naukowców popkulturą i jej wytworami w postaci filmów czy książek, pozwala

---

2 A. Mączyńska, *Archeologia i media – małżeństwo z rozsądku*, w: A. Marciniak, D. Minta-Tworzowska, M. Pawleta (red.), *Współczesne oblicza przeszłości*, Poznań 2011, s. 323-340.

na wypełnianie tej niszy wyznawcom najdziwniejszych, „kosmicznych” teorii, pochłanianych przez spragnionych informacji i obrażonych na zamknięty, naukowy świat amatorów i pasjonatów. Naprawianie szkód poczynionych w tym zakresie przez zalewającą nasz rynek pseudo-naukową literaturę, filmy czy serwisy internetowe wymaga aktywności i wysiłku całego środowiska naukowego.

W tym kontekście szczególnie ważna wydaje się świadomość środowiska badaczy co do znaczenia i roli samej kultury popularnej. Bywa ona często mylona z kulturą masową, formatowanym wytworem epoki industrialnej, związanym z rozwojem możliwości docierania do nieograniczonego, masowego i niezbyt wybrednego odbiorcy. A jednak kultura popularna to przecież zjawisko o znacznie starszej genezie. Rozwijała się ona na długo przed swym umasowieniem i współczesną ewolucją środków masowego przekazu. Stanowiła „ludową” wersję kultury wysokiej, z natury rzeczy elitarnej. Nie oznacza to jednak absolutnie, że nie niosła ze sobą żadnych wartości i nie stanowiła znaczącego zjawiska. Dziś, analizując jej funkcjonowanie w świecie nauki, należy ją rozumieć raczej jako semantyczną płaszczyznę porozumienia pomiędzy specjalistami a laikami. Płaszczyznę zapewniającą realizację popularyzatorskiej misji nauki i zapewnianie jej wsparcia, niezbędnego do prowadzenia badań naukowych. Szczególnie w archeologii, wkraczającej nader często na grząskie grunta wierzeń, mitów, zwyczajów i tabu (np. w przypadku badań prowadzonych na cmentarzyskach) oraz kwestii etnicznych czy pochodzenia i wzajemnych relacji poszczególnych społeczności, porozumienie takie jest niezbędne. Tylko dzięki językowi kultury popularnej możemy dotrzeć do społeczeństwa tłumacząc mu nie tylko – w wersji egoistycznej – potrzebę prowadzenia a więc i finansowania badań archeologicznych, ale przede wszystkim uświadamiając mu drogę jaką przebyliśmy jako gatunek przez miliony lat, wraz z jej zawirowaniami, wynalazkami, katastrofami i olśniewającymi sukcesami ludzkiego umysłu. Nie ma także racjonalnego powodu by archeologia w rzetelnej, popkulturowej wersji nie mogła stanowić tematu produkcji i działań o charakterze rozrywkowym.

Archeologia owiana jest zdaniem większości ludzi nimbem tajemnicy, w społecznej świadomości wiąże się z podróżami i odkopywaniem zapomnianych grobowców i świątyń, a także z poszukiwaniem skarbów, służących zdaniem wielu, dobrobytowi ich odkrywców. Taki obraz musi kusić! Musi zachęcać do choćby dotknięcia tego niezwykle, elitarnego świata poprzez ekran telewizora czy spacer z wykrywaczem metalu po lesie. Trudno zresztą dziwić się osobom poszukującym w swym życiu rozrywki i odrobiny emocji, że kierują swoje myśli i kroki w stronę atrakcyjnej i egzotycznej przygody z archeologią. Nie jest więc dobrym pomysłem rugowanie archeologii z obszaru popkultury. Takie zabiegi podejmowane są

czasem przez badaczy, którzy w przekonaniu o swojej elitarności i wyższości, próbują zwalczać wszelkie zjawiska związane z nauką (w tym przypadku z archeologią) pojawiające się w popularnym anturażu. Zamiast tego należy potraktować popkulturę jak jeden z języków, którymi porozumiewają się ludzie i wykorzystać ją do przekazywania wartościowych i atrakcyjnych komunikatów, wystrzegając się jednocześnie banalizacji problemów naukowych i zbyt dużych uproszczeń.

Najbardziej jak się wydaje wpływowym kanałem kształtowania popkulturowego wizerunku archeologii (a także wielu innych dyscyplin naukowych) są wielkie, filmowe produkcje, docierające do setek milionów odbiorców na całym świecie. W ciągu ostatnich kilkudziesięciu lat światowe kino (a głównie kino hollywoodzkie) uraczyło nas dziesiątkami filmów, których kanwą są bądź to prace i odkrycia archeologów bądź wydarzenia z odległej przeszłości, znane dzięki badaniom naukowców tej specjalności<sup>3</sup>. Najslynniejszą tego typu serię stanowi oczywiście czteroodcinkowy cykl filmów o przygodach Indiany Jonesa (1981, 1984, 1989, 2008), „niekonwencjonalnego” poszukiwacza skarbów, kolekcjonera pięknych kobiet i niebezpiecznych przygód. Żaden inny film odnoszący się do archeologii (choć akurat w filmach o przygodach Indiany Jonesa archeologia potraktowana jest bardzo „niezobowiązująco”) nie odegrał tak gigantycznej roli w kształtowaniu wizerunku tej nauki<sup>4</sup>. Niestety wizerunku z gruntu fałszywego. Nie sposób jednak nie zauważyć, że jest przecież w przygodach doktora Jonesa coś co sprawia, że nawet archeolodzy oglądają je z pewnym sentymentem (zapewne zresztą dojrzała pasja badawcza wielu z nich miała swój początek z tymi właśnie filmami). Tym czymś jest pasja z jaką filmowy bohater decyduje się na kolejne, ryzykowne działania i niepowstrzymana chęć odkrywania tajemnic przeszłości. To właśnie ta potężna siła, która pcha każdego z nas do poszukiwań i studiów, tak samo jak chęć poznania niezmierzonej głębi wszechświata popycha astronomów do obserwacji nieba. To właśnie zamiłowanie do sekretów i ich wyjaśniania (ale nie koniecznie ostatecznego wyjaśnienia) stoi u podstaw sukcesu tej filmowej serii, która ludziom na całym świecie przychodzi na myśl natychmiast, gdy tylko usłyszą słowo „archeologia”.

Kanwą większości filmów nawiązujących do archeologii – wystarczy spojrzeć na produkcje ostatnich 30 lat – jest poszukiwanie konkretnych, często mitycznych artefaktów (seria o przygodach Indiany Jonesa, ale także np. *Skarb Narodów*, *Skarb Narodów: Księga tajemnic* itd.). To w nich kryją się tajemnicze moce (Arka Przymierza, Święty Graal), pozwalające

---

3 K. McGeough, *Heroes, Mummies, and Treasure: Near Eastern Archaeology in the Movies*, „Near Eastern Archaeology” 69, 2006: 174-185.

4 M. Strong, *The Indiana Jones Effect*, Lycoming College, 2007.

na wpływanie na losy świata lub po prostu niezmierzone bogactwa. Innym znanym motywem zapładniającym wyobraźnię twórców, już od początku dziejów kina, jest motyw budzenia do życia nieznanymi, groźnymi sił, uosabianych przez krwiożercze acz zazwyczaj nieszczęśliwe mumie (liczne filmy pod tytułem *Mumia*, *Mumia powraca* itd.) lub zapomnianych (czyt: celowo skazywanych niegdyś na zapomnienie) władców (*Mumia: Grobowiec cesarza Smoka*, *Król Skorpion* itd.)<sup>5</sup>. Archeologia przedstawiana jest w tych, skądinąd niejednokrotnie atrakcyjnych rozrywkowo produkcjach, jako mieszanina nauki i parapsychologii, niebezpieczna, szemrana działalność wywołująca często nieprzewidziane skutki i katastrofy, z którymi ich sprawcy (czyli archeolodzy, którzy najpierw naruszyli np. spokój zmarłego władcy) muszą walczyć. Nie rzadko też muszą sobie oni radzić z pełnymi zazdrości ludźmi, rządymi bogactw lub sławy odkrywców. Ten niezwykle, i oczywiście nijak mający się do naukowej rzeczywistości świat filmowej archeologii, jest odbiciem emocji i lęków współczesnego, ukształtowanego przez popkulturę świata. Chęć szybkiego wzbogacenia się i zdobycia sławy poprzez dokonanie spektakularnego odkrycia, miesza się tutaj z obawą przed nieznanymi, mrocznymi siłami wyzwalanymi na skutek złamania *tabu* jakim od zarania dziejów otaczane są choćby groby czy ciała zmarłych osób. To odwieczne pragnienia i lęki człowieka, podawane widowni w niezwykle atrakcyjnym sosie, przyprawianym coraz lepszymi efektami specjalnymi. To się musi podobać! Warto jednak przy tej okazji wspomnieć, że wiele z filmowych opowieści o mumiach i kłatwach, owianych mrokiem tajemnicy cmentarzach czy podziemnych katakumbach ma swój początek w prawdziwych odkryciach archeologicznych. Relacja ta nie jest oczywiście związana z rzeczywistymi ucieczkami archeologów przed wściekłą z powodu niespodziewanego obudzenia mumią lecz z wrażeniem jakie na ludziach (zwłaszcza w okresie XIX i początkach XX wieku) robiły, rozsławiane dzięki rodzącym się mass mediom, znaleziska. Nie sposób nie przytoczyć tutaj oczywiście przykładu sensacyjnego odkrycia grobowca faraona Tutenchamona w egipskiej Dolinie Królów (1922), czy jeszcze wcześniejszych odkryć dokonywanych na Krecie (Knossos, 1899-1905) i w Azji mniejszej (Troja, 1871-1894)<sup>6</sup>. Pierwsze, wielkie, profesjonalne odkrywanie starożytnego świata, które stało się udziałem twórców podwalin pod naukową archeologię mogło być, dzięki popkulturowym opowieściom, udziałem milionów ludzi na świecie. Ilość nowych informacji jaka pojawiła się w obiegu dzięki rozwojowi badań w początkowym okresie istnienia archeologii jako dyscypliny

5 M.A. Hall, *Romancing the stones: archaeology in popular cinema*, „European Journal of Archaeology” 7/2, 2004, p. 159-176.

6 J. Pollard, *The Story of Archaeology: An Illustrated History of 50 Great Discoveries*, Londyn, 2011.

uniwersyteckiej (w Polsce pierwsze wykłady z zakresu archeologii poprowadził w roku 1864 Józef Łepkowski na Uniwersytecie Jagiellońskim<sup>7</sup>) zaskakiwała samych badaczy i przysparzała nowych teorii, często jeszcze wychodzących poza naukowe narzędzia i weryfikowalne ramy. Kluczową rolę odegrało tu także odczytanie starożytnych pism – egipskiego czy sumeryjskiego, a także systemów zapisu informacji stosowanych w kulturach prekolumbijskich, które wręcz zasypało badaczy informacjami wymagającymi najczęściej weryfikacji terenowej. Wejście w niedostępny do tej pory świat myśli, religii, mentalności czy zwyczajów dawnych kultur, jakie otwarło się przez nami wraz ze złamaniem kodów ich pism, rozpałiło tylko ludową wyobraźnię, doszukującą się od teraz w każdym napisie na ścianie grobowca kłówny lub przynajmniej klarownej mapy prowadzącej do materialnego skarbu.

Archeolodzy nie mogą i nie powinni więc odsądzać od czci i wiary filmowych wersji siebie samych. Wszystko z czym mamy w nich do czynienia – nadprzyrodzone moce, podróże w czasie, magia, żywi umarli, złe duchy władców, tajemniczy przybysze czy starożytni, okrutni bogowie – jest typowym wytworem popkultury funkcjonującym według znanego wzorca: przeszłość naruszana przez archeologów skrywa potężne tajemnice, siły nie z tego świata, stanowiące egzystencjalne zagrożenie dla ludzkiego życia. Archeolog – nieroztropny oswobodziciel pierwotnego zła, ale i zbawca ludzkości, tylko dzięki swej specjalistycznej wiedzy i umiejętnościom może zwalczyć zagrożenie i przywrócić harmonię świata (np. *Tajemnica Stonehenge*). Badacz przeszłości działa tu i teraz, prowadzi swoje prace w teraźniejszości, lecz odnosi się w nich nieustannie do czasów minionych, odległych od najdalszych pokładów naszej pamięci i dlatego mrocznych i niebezpiecznych, wywołujących od zawsze zbiorowy, społeczny lęk, przed którym – w wersji popkulturowej – chroni nas rozsądek i niezwykła moc archeologów. To właśnie dlatego nie łatwo poradzić sobie z mitem Indiany Jonesa – kto chciałby dobrowolnie odrzucić taką moc?

Innym, wspominanym już powyżej, nieustannie bijącym źródłem popkulturowego wizerunku archeologii, jest ogromna ilość programów dokumentalnych i paradokumentalnych, pojawiających się w niemniej licznych stacjach telewizyjnych. Przodują tu oczywiście znane marki takie jak *National Geographic* czy *Discovery Channel*, ale wiele mniej popularnych kanałów (*History*, *Planete* itd.) nie oddaje w tym zakresie łatwo pola. Programy te można podzielić na trzy zasadnicze grupy. Pierwsze z nich opowiadają o zamierzonych dziejach ludzkości lub jakichś wybranych obszarów geograficznych. Mamy tu więc odczynienia z dziejami Rzymu lub Egiptu, dziedzictwem Nabatejczyków lub Majów. Drugi ważny nurt

---

7 A. Abramowicz, *Historia archeologii polskiej XIX i XX wiek*, Warszawa-Łódź 1991.



stanowią programy poświęcone pracy naukowców i metodom przez nich wykorzystywanym, takim jak nowoczesne urządzenia do skanowania, różnego rodzaju roboty lub skomplikowane metody pracy archeologów podwodnych. O ile dwie pierwsze grupy stanowią w zasadzie – mimo pojawiających się w tych programach uproszczeń i nieścisłości – dobre źródło wiedzy o archeologii i jej badaniach oraz przeszłości naszych przodków to trzecia grupa jest już znacznie mniej wiarygodna. Należą do niej wszelkiej maści „demaskatorskie” programy i filmy, zajmujące się rozlicznymi tajemnicami: a to zaginionych artefaktów, a to niezrozumiałych wciąż dla nas źródeł pisanych, a to z kolei mitycznymi bohaterami czy wydarzeniami. To właśnie one są najgłębiej zanurzone w popkulturowym, „ludowym” umiłowaniu tajemnic i poszukiwaniu wpływu sił nadprzyrodzonych na nasze losy. Poszukiwania Arki Przymierza, Świętego Graala czy zaginionych ewangelii od lat pasjonują kolejne pokolenia miłośników przygód no i oczywiście tych, którzy wierzą w spisek naukowców, ukrywających prawdę przed zwykłymi śmiertelnikami. Jednocześnie podsycają często najmniej korzystny dla naukowców obraz nauki, jako zamkniętego kręgu, nieprzyjaznego ludziom o „otwartych” umysłach, stawiających tezy, których udowodnienie – niemal już przecież pewne – wyrzuciłoby nasz porządek do góry nogami. Wystarczy tu wspomnieć o serii filmów opisujących odkrycie tzw. grobu Jezusa czy nieznanych fragmentów ewangelii, świadczących rzekomo w sposób bezsporny o zupełnie innych losach tej postaci i jego towarzyszy. Pojawia się tu także często watek kłąt, nieznanych, krwawych rytuałów czy nawet przybyszów z innych planet, wpływających – według wielu para-naukowców – na losy naszej planety, już od zarania dziejów. Negatywnej roli tego typu programów nie można lekceważyć. Ich atrakcyjna forma przyciąga widzów nieświadomych często, wygłaszanych w nich półprawd lub zwyczajnych bzdur. To one jednak docierając do znacznej liczby odbiorców kształtują zbiorową świadomość i wizję archeologii czy raczej pseudo-archeologii.

W popkulturowej wersji pięknej nauki jaką jest archeologia brak z pewnością wielu elementów, które naukowcy uważają dziś za część nieodłączną swojej pracy. Nie zobaczymy tu więc nigdy mozolnego mycia i czyszczenia zabytków, długotrwałego i precyzyjnego dokumentowania odkrywanych obiektów czy, trwającego nieraz miesiące i lata, przesiadywania w bibliotekach w poszukiwaniu informacji czy analogii do znalezionych przez nas przedmiotów. Nie uświadczymy tu także badaczy poświęcających całe dni na pisanie wniosków grantowych czy raportów i rozliczeń. A przecież każdy archeolog wie, że pomijając warstwę emocjonalną, z tego właśnie (oraz kilku innych, równie niemedialnych rzeczy) składa się dzisiejsza archeologia. Nie ma jednak powodu przypuszczać, że to właśnie takiej, archeologii poszukują odbiorcy hollywoodzkich filmów

czy programów telewizyjnych. Popularna wersja archeologii prowadzi ich do obrazu archeologa ratującego świat, odkrywającego skarby czy choćby rozwiązującego zagadki przeszłości i odsłaniającego sekrety życia naszych przodków. Taki popkulturowy mit archeologa, kalka powielana z pokolenia na pokolenie, to często problem i balast, ale i wielka zaleta a nawet przywilej archeologów! Nikt nie oczekuje przecież od górników czy dentystów by ratowali świat czy rozwiązywali najtrudniejsze zagadki przeszłości. „Ludowa” świadomość umieściła archeologów na miejscu niezwykłym, dając im władzę nad ludzką wyobraźnią i mitami, którymi się nieustannie karmi. Archeolodzy nie powinni z tym walczyć lecz z rozważą wykorzystywać szansę jaką dała im kultura popularna. Szansę, której wiele innych profesji i nauk nigdy mieć nie będzie. Nie można jednak także omijać dyskusji na temat pojawiających się regularnie nowych produkcji filmowych czy publikacji zahaczających o archeologię. One kształtują obraz świata, w którym głosu archeologów nie może zabraknąć, jeśli chcemy by prawda oparta na naukowych podstawach nie została całkowicie wyparta przez literacką, mityczno-życzeniową wersję dziejów.

Można czasem odnieść wrażenie, że choć archeologia jak niewiele innych dyscyplin naukowych znalazła swoje trwałe i godne miejsce w realiach popkultury, to sami archeolodzy zdają się tej pozycji nie rozumieć lub ją ignorować. Dyskusja oczywiście trwa, także w samym środowisku archeologów<sup>8</sup>, ale musimy pamiętać, że przeszłość jest własnością wszystkich i jej wizja ma prawo powstawać także w Hollywood. Jeśli sami archeolodzy nie będą brali udziału w jej kreowaniu, nie będą mieli wpływu na kierunek w którym wyobraźnia i potrzeba bycia oryginalnym poniesie scenarzystów czy pisarzy. To do archeologów należy wpływanie na popkulturową narrację traktującą o badaniach nad przeszłością. To oni, bohaterowie zbiorowej pamięci, dotykają nieznanego, przywracają światu zapomniane i rzucają światło na najciemniejsze zakamarki ludzkiego losu, zabierając nas wszystkich w fascynującą i pełną przygód podróż. ooHHH

---

8    Patrz np. D. Kobiółka, *Spółeczny wizerunek archeologii – o rzeczywistości w fikcji*, w: A. Marciniak, D. Minta-Tworzowska, M. Pawleta (red.), *Współczesne oblicza przeszłości*, Poznań 2011, s. 133-149; R. Zapłata, *Przeszłość w dobie technologii cyfrowych – cyfrowe oblicza przeszłości*, w: A. Marciniak, D. Minta-Tworzowska, M. Pawleta (red.), *Współczesne oblicza przeszłości*, Poznań 2011, s. 305-323.

## BIBLIOGRAFIA

- A. Abramowicz, *Historia archeologii polskiej XIX i XX wiek*, Warszawa-Łódź 1991.
- K. McGeough, *Heroes, Mummies, and Treasure: Near Eastern Archaeology in the Movies*, *Near Eastern Archaeology* 69, 2006, s. 174-185.
- M.A. Hall, *Romancing the stones: archaeology in popular cinema*, *European Journal of Archaeology* 7/2, 2004, s. 159-176.
- D. Kobińska, *Spółeczny wizerunek archeologii – o rzeczywistości w fikcji*, w: A. Marciniak, D. Minta-Tworzowska, M. Pawleta (red.), *Współczesne oblicza przeszłości*, Poznań 2011, s. 133-149.
- A. Mączyńska, *Archeologia i media – małżeństwo z rozsądku*, w: A. Marciniak, D. Minta-Tworzowska, M. Pawleta (red.), *Współczesne oblicza przeszłości*, Poznań 2011, s. 323-340.
- J. Pollard, *The Story of Archaeology: An Illustrated History of 50 Great Discoveries*, Londyn, 2011.
- M. Strong, *The Indiana Jones Effect*, Lycoming College, 2007.
- R. Zapłata, *Przeszłość w dobie technologii cyfrowych – cyfrowe oblicza przeszłości*, w: A. Marciniak, D. Minta-Tworzowska, M. Pawleta (red.), *Współczesne oblicza przeszłości*, Poznań 2011, s. 305-323.



1. XIX wiek – czas odkrywców: Wilhelm Dörpfeld (zaglądający przez dziurę w murze, po lewej stronie) i Heinrich Schliemann (z łaską, na szczycie bramy, po prawej) przy Lwiej Bramie w Mykenach, *źr. Wikimedia Commons*.



GENERAL SHERMAN AT POMPEII.

2. XIX wiek – czas podróżników i poszukiwaczy przygód: General WT. Sherman w Pompejach, grafika z czasopisma Harper's Monthly, 1873.



3. Bohaterowie zbiorowej wyobraźni: Howard Carter i faraon Tutenchamon na zdjęciu wykonanym w 1922 roku przez Harry'ego Burtona, *źr. Wikimedia Commons*.



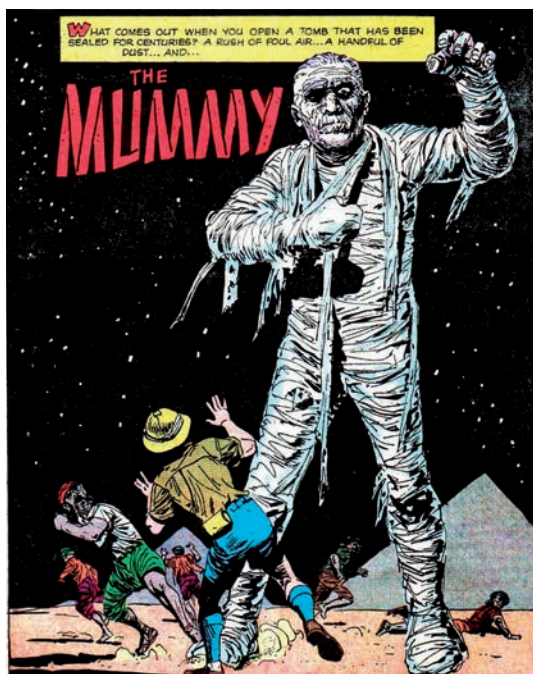
4. Plakat promocyjny horroru z 1932 roku w reżyserii Karla Freunda, z Borisem Karloffem w roli mumii egipskiego kapłana, *źr. Wikimedia Commons*.



5.







5-9. Hollywoodzka wersja archeologii: plakaty filmowe z lat 1930-1960, Źr. serwis Filmweb.pl (www.filmweb.pl).



10-11. Jedno z najnowszych wcieleń filmowej mumii: *Mumia* – amerykańska produkcja z 1999 w reżyserii i na podstawie scenariusza Stephena Sommersa, źr. serwis Filmweb.pl ([www.filmweb.pl](http://www.filmweb.pl)).





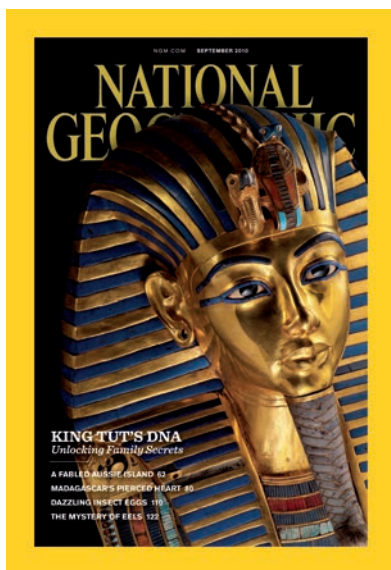
12. Niebezpieczeństwo z przeszłości: *Król skorpion*, film produkcji amerykańsko-niemiecko-belgijskiej z 2002 w reżyserii Chuck Russella, źr. serwis Filmweb.pl ([www.filmweb.pl](http://www.filmweb.pl)).



13. Archeologia jako tło dla historii o miłości w czasach wojny. Film *Angielski pacjent*, 1996, ekranizacja powieści o tym samym tytule kanadyjskiego pisarza Michaela Ondaatje, źr. serwis Filmweb.pl ([www.filmweb.pl](http://www.filmweb.pl)).



14. Archeologia jako narzędzie walki ideologicznej, *Pytanie do Boga*, 2001, film w reżyserii Jonasa McCorda, źr. serwis Filmweb.pl ([www.filmweb.pl](http://www.filmweb.pl)).



15. Okładka czasopisma National Geographic, źr. [www.nationalgeographic.com](http://www.nationalgeographic.com).



16. Bohater wszechczasów: Indiana Jones w wersji dla dzieci, źr. [www.lego.com](http://www.lego.com).